

## ЛИТЕРАТУРА

1. Приказ Министерства образования и науки об утверждении и введении в действие ФГОС N 783. Зарегистрировано в Минюсте РФ 10 февраля 2010 г. N 16365.
2. Приказ Министерства образования и науки об утверждении и введении в действие ФГОС N 787.  
Зарегистрировано в Минюсте РФ 16 марта 2010 г. N 16636
3. Приказ Министерства образования и науки об утверждении и введении в действие ФГОС N 489.  
Зарегистрировано в Минюсте РФ 16 декабря 2009 г. N 15644.
4. Приказ Министерства образования и науки об утверждении и введении в действие ФГОС N 747. Зарегистрировано в Минюсте РФ 25 февраля 2010 г. N 16500.

© Ковалева А.Г., 2012

**Колесова Е.М.**  
**г. Екатеринбург**

## **ПРИМЕНЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫХ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ ФРАНЦУЗСКОМУ ЯЗЫКУ**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** профессионально-ориентированное обучение, учебно-ролевые игры, французский язык, студенты неязыковых специальностей, неязыковые специальности вузов.

**АННОТАЦИЯ.** В статье рассматривается проблема применения профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр в обучении французскому языку студентов неязыковых специальностей. В качестве примера приводятся сценарии профессионально-направленной учебно-ролевой игры для студентов туристических специальностей «Открытие нового туристического направления».

## **APPLICATION OF PROFESSIONAL-ORIENTED TRAINING ROLE-PLAYING GAMES IN EDUCATION OF FRENCH**

**KEYWORDS:** professional-based learning, teaching and role-playing games, the French language, students of non-language specialists, non-language specialties of higher educational institutions.

**ABSTRACT.** This article considers the problem of professional-oriented educational role-playing games in education of french language

students of non-language specialists. As an example is scenario professionally-directed training and role-playing games for students of travel "The opening of a new tourist destination".

Для формирования и развития профессионально значимых коммуникативных навыков и умений будущих специалистов считается целесообразным применение на занятиях по иностранному языку на неязыковых факультетах вузов профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр.

Согласно определения, данного О.А. Артемьевой, *профессионально-ориентированная учебно-ролевая игра* – это развернутая форма осмысленной коллективной профессионально-направленной игровой познавательной деятельности (под руководством преподавателя в соответствии с требованиями дидактических принципов), направленной на овладение умениями иноязычного общения на основе специально смоделированных предметных (игровых) действий в процессе выполнения проблемных задач и принятия решений в условиях игрового поля [1, 25].

Автором выделены следующие специфические функции профессионально-ориентированной учебно-ролевой игры:

1) мотивационно-побудительная функция, которая предполагает наличие цели, установок-инструкций, правил игры, обязанностей игроков, наличие динамичной игровой ситуации, ролей и т.д.;

2) информационно-обучающая функция, реализация которой осуществляется через различные источники информации (ТСО, преподаватель, наглядность и т.д.) и проявляется во влиянии на процесс усвоения знаний: непосредственное ознакомление с учебным материалом; осмысление, обеспечивающее глубокое проникновение в суть материала; запоминание, позволяющее на основе памяти осуществлять запечатление и сохранение поступающей в мозг информации;

3) функция организации и управления выражается во включении обучающихся в процесс познания, связана воедино с организаторской деятельностью преподавателя и предполагает корректировку и контроль;

4) развивающе-воспитательная функция состоит в том, чтобы добиться эффекта в познавательной деятельности обучающихся;

5) коммуникативная функция, целью которой является развитие у обучающихся коммуникативной компетентности;

6) контрольная рефлексивно-оценочная функция находит свое отражение в оценочных действиях «игроков». С овладения обучающимися рефлексивно-оценочными действиями профессиональной направленности начинается их профессиональное становление.

7) психотерапевтическая функция, сутью которой является снятие страха и стеснения у обучающихся, формирование навыка эмоциональной саморегуляции, а также сохранение благоприятного психологического климата, атмосферы уважения, деловитости и творчества [1, 30].

Обучающая ценность профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр состоит в том, что они завершают творческий этап прохождения той или иной темы (раздела) программы, сглаживая те границы, которые существуют между составляющими содержания обучения, как бы «расфасованного» по отдельным темам, разделам, текстам и т.д. Расчлененные знания игры объединяют в целое, в единые комплексы необходимых качеств, т.е. в значительной степени способствуют обобщению знаний.

Примером профессионально-направленной учебно-ролевой игры на завершающем этапе изучения французского языка у студентов туристических специальностей служит «Открытие нового туристического направления».

Данная игра представляет собой производственное совещание в крупной туристической фирме-туроператоре «Bonvoyage». В качестве нового для компании туристического направления выбрана республика Мадагаскар.

Студентам необходимо предварительно ознакомиться с реалиями Мадагаскара и ее достопримечательностями в контексте будущей профессиональной деятельности менеджера туризма.

В ролевой игре «Открытие нового туристического направления» предусматривается 13 ролей:

- Главный исполнительный директор туристической компании открывает и ведет совещание, предоставляет слово докладчикам, дает оценку проделанной работе, принимает решения, закрывает совещание;

- Финансовый менеджер характеризует структуру доходов и расходов компании, ее финансовое состояние, возможность внутренних инвестиций, представляет результаты расчетов эффективности вложений в открытие нового туристического направления;

- Менеджер по туристско-экскурсионному обслуживанию описывает основной групповой экскурсионный тур по достопримечательностям Мадагаскара, отвечает на вопросы о сезонных событиях и мероприятиях, а также о достопримечательностях Мадагаскара, которые могут быть интересны индивидуальным туристам;

- Менеджер по работе с корпоративными клиентами сообщает, что деловые отношения с корпоративными клиентами, желающими отправить своих сотрудников в Мадагаскар, установлены, и для них разработаны программы путешествий;

- Менеджер, отвечающий за обслуживание туристов в стране назначения, дает информацию об отелях Мадагаскара, о вариантах бюджетного размещения, отвечает на вопросы, касающиеся особенностей пребывания в Мадагаскаре;

- Директор по информатизации описывает работу Интернет-сайта компании и онлайн системы заказа и платежа;

- Менеджер по продажам докладывает об особенностях получения визы в Мадагаскар, отвечает на вопросы о необходимом покрытии при оформлении страховки и о сроках платежа;

- Менеджер по маркетингу дает определение целевым группам и рассуждает о способах работы с данными целевыми группами, обосновывает необходимость участия в туристических выставках и ярмарках;

- Менеджер по рекламе и продвижению определяет цели рекламной компании, рассказывает о распределении рекламного бюджета между используемыми формами рекламы;

- Менеджер по связям с общественностью говорит о необходимости формирования положительного восприятия компании на рынке туристических услуг, описывает направления работы отдела по связям с общественностью;

- Менеджер по персоналу сообщает о новых вакансиях, открытых в связи с введением нового туристического направления и о требованиях к кандидатам на эти вакансии;

- Менеджер call-центра докладывает о готовности своего подразделения к работе с вновь открытым туристическим направлением;

- Менеджер по работе с региональными партнерами сообщает о том, что все партнеры компании в регионах обеспечены необходимыми материалами для работы по новому туристическому направлению, а также о том, что подписаны договоры с региональными СМИ о размещении рекламных материалов компании.

Таким образом, сутью учебно-ролевой игры является игровая познавательная деятельность на основе развивающейся ситуации профессиональной направленности. Следует при этом отметить, что предметом данного вида игры является не просто ситуация профессиональной направленности, а каскад ситуаций, объединенных в сценарий учебно-ролевой игры единой фабулой.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Артемьева, О.А. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности: монография / О.А. Артемьева, М.Н. Макеева. – Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. – 208 с.
2. Артемьева, О.А. Игровая концепция обучения иностранным языкам на основе системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности: учебно-методическое пособие / О.А. Артемьева. – Тамбов: Изд-во ТГУ им. Г.Р. Державина, 2001. – 74 с.

© Колесова Е.М., 2012

**Lubawina J.W.  
Jekaterinburg**

#### **SYNCHRONISATION VON VERGANGENHEIT UND GEGENWART IN DEM ROMAN „ALS HÄTTE DIE STILLE TÜREN“ VON URS FAES**

Wenn man an die Romane von Urs Faes denkt, so kann man seinen Eindruck nicht gleich mit einer Zeit verbinden, man existiert immer in zwei oder drei zeitlichen Dimensionen, die ihrerseits noch in ihren eigenen räumlichen Kontext versetzt werden. Außerdem entführt dieser sekundäre Raum den Leser oft in eine andere Materie, in eine andere als die historische Substanz – mal in die Malerei, mal in die Musik, mal in die Literatur, was das jeweilige Werk um neue Facetten bereichert und es zugleich aufschlussreich und informativ macht. Die Übergänge zwischen den Zeiten sind als Regel nicht markiert, es ist das sogenannte „Durch -die - Zeit - Fallen“ von Urs Faes, was für alle seine Romane typisch ist und was er selber so nennt: *“Schrieb er da schon die ersten Worte, vom Herzklopfen, das nicht mehr wich, vom Dahintorkeln und Durch- die-Zeit- Fallen?”* schreibt der Erzähler im Roman „Als hätte die Stille Türen“ (32)

In dem Roman „Ombra“ entfaltet sich vor den Augen des Lesers parallel zur Gegenwart das Leben und die Kunstwelt der Renaissancezeit,